

FIN DE PARTIE: L'INFINI RECOMMENCEMENT DE RIEN

Lúcia Margarida Pinho Lucas de Freitas de Carvalho Pedrosa

Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

Instituto Politécnico do Porto

Portugal

lpedrosa@iscap.ipp.pt

Sinopse

Dans *Fin de partie*, Beckett se révèle de nouveau un maître du théâtre de l'âme, mais d'une façon pas du tout conventionnelle. On doit classer cette pièce dans l'*antithéâtre* parce qu'elle manque d'intrigue, il n'y a que de situations cycliques toujours répétées, le temps ne veut pas passer, c'est plutôt un moment éternel, les personnages manquent de consistance et d'individualité : ils sont davantage des incarnations d'attitudes humaines, et ils parlent un langage décousu, un bourdonnement dépourvu de sens. Bien que tous ces aspects contribuent à l'ambiguïté de la pièce, rien n'y est laissé au hasard : tout sert à communiquer l'incommunicable.

La scène se passe dans un lieu clos, avec une lumière crépusculaire qui suggère la fin du jour. Les personnages et les objets se trouvent dans des poubelles (Nagg et Nell) ou couverts par des draps : peu à peu, les objets et les personnages se dévoilent d'une façon fragmentée. C'est Clov qui nous dit qu'il s'agit de la fin de quelque chose, mais déjà le décor, la lumière, la déchéance physique des personnages et les dialogues à peine esquissés suggèrent un stage final qui n'en finit plus, qui devient un moment éternel, car la mort, elle non plus, ne se présente pas comme une solution pour le problème de notre existence absurde. Et nous voilà de nouveau face à face avec l'absurdité de la condition humaine, où l'homme se sent privé de toute certitude et incapable de découvrir un sens à son existence.

Le tragique de la condition humaine, et le désir de lui mettre fin est le fil conducteur de *Fin de partie*. Les personnages montrent tout au long de la pièce que la condition humaine est intolérable et qu'ils sont écrasés par la routine et l'ennui. Ils se sentent perdus et abandonnés par un dieu quiconque, un monstre qui a créé la nature humaine. La vie est une pile de moments infernaux ; tout le monde est dans l'attente de quelqu'un ou d'un événement qui puisse changer son cours. Mais rien ne change,

les personnages sont trop passifs – Clov se prépare pour son voyage, cependant, au lieu de partir, il reste là, immobile, jusqu'à la fin. Mais c'est juste pour ce danger que Beckett veut nous alerter : si nous ne faisons pas usage de notre liberté en nous recréant par une succession de choix, nous serons damnés, c'est-à-dire, condamnés à vivre dans le désespoir, le néant, l'absurde – la vie sera toujours un infini recommencement de rien.

Mots-clés

Absurde, Beckett, Condition Humaine, Mort, Théâtre

Sinopse

Em *Fin de partie*, Beckett revela-se novamente um mestre do teatro da alma, mas de um modo nada convencional. Por isso, deve-se considerar esta peça como um exemplo de *anti-teatro*, porque não tem uma intriga bem definida, há meramente situações cíclicas frequentemente repetidas, o tempo teima em não passar, parece reduzido a um momento eterno, as personagens não têm consistência nem individualidade: são mais propriamente encarnações de atitudes humanas, falando uma linguagem incoerente, isto é, um burburinho desprovido de sentido. Embora todos estes aspectos contribuam para criar ambiguidade na peça, nada disto é deixado ao acaso: tudo serve para comunicar o incomunicável.

A cena decorre num lugar fechado, iluminado por uma luz crepuscular que sugere o entardecer. As personagens e os objectos encontram-se fechados em baldes do lixo (Nagg e Nell) ou então cobertos com panos, revelando-se pouco a pouco ao público, de uma forma fragmentada. É Clov que nos diz que se trata do fim de alguma coisa, mas já o cenário, a luz, a decadência física das personagens e os diálogos pouco delineados sugerem por si só um estádio final que nunca mais termina, que se transforma num momento eterno, porque nem a própria morte se apresenta como a solução para o problema da nossa existência absurda. E cá estamos de novo perante o absurdo da condição humana, na qual o homem se vê privado de toda e qualquer certeza, e incapaz de descobrir um sentido para a sua existência.

O trágico da condição humana e o desejo de lhe pôr fim é o fio condutor de *Fin de partie*. As personagens mostram ao longo da peça que são esmagadas pela rotina e pelo tédio e que a condição humana é intolerável. Sentem-se perdidas e abandonadas

por um deus qualquer, um monstro que criou a natureza humana. A vida é uma pilha de momentos infernais e vive-se na expectativa de que alguém ou de que algum acontecimento possa mudar o seu curso. Mas nada muda e até as personagens são demasiado passivas – Clov prepara-se para a sua viagem, no entanto, em vez de partir permanece imóvel até ao fim. Todavia, é exactamente para este perigo que Beckett nos quer alertar: se não usarmos a nossa liberdade, recreando-nos através de uma sucessão de escolhas, estamos condenados a viver na angústia, no vazio e no absurdo – a vida será sempre um eterno recomeço de nada.

Palavras-chave

Absurdo, Beckett, Condição Humana, Morte, Teatro

FIN DE PARTIE: L'INFINI RECOMMENCEMENT DE RIEN

Martin Esslin, dans son oeuvre *The Theatre of the Absurd*, dit que Beckett attache *une attention inquiétante au problème de l'être et de l'identité du moi* (120). En effet, Beckett se révèle un maître du théâtre de l'âme en extériorisant son obsession par la complexité de l'individu devant la vie. Il la regarde dans sa réalité essentielle et nue et met en relief l'absurdité de la condition humaine dans un monde où l'homme est privé de toute certitude. Comme ses pièces ne racontent pas d'histoire, il est presque impossible de trouver la clé ou de dire dans de termes exacts ce qu'elles signifient, car tout est ambigu. Elles ont un but essentiel de transmettre l'impression de mystère, d'angoisse, de désespoir, d'incapacité de découvrir un sens à l'existence.

Dans *Fin de partie*, Beckett analyse de nouveau le mystère de l'existence. Cette pièce est l'expression du tragique de la condition humaine. Elle manque d'intrigue et les personnages ne sont pas conventionnels. Il n'est pas question d'êtres humains individualisés, mais d'incarnations d'attitudes humaines. On n'y trouve pas d'événements avec un début et une fin, seulement des situations cycliques toujours répétées.

Fin de partie présente un monde en état de décomposition. Tous les personnages sont mutilés et on s'aperçoit que la mort est une présence permanente,

puisque *toute la maison pue le cadavre* (65). Cette pièce traite du jeu final à l'heure de la mort. Il n'y a pas de limites entre la vie et la mort. Les personnages sont des morts-vivants. Ils se trouvent dans un stage final qui n'en finit plus, mais qui devient un moment éternel, un infini recommencement, parce que même la mort ne se présente pas comme une solution pour le problème de la vie.

La pièce s'ouvre sur une longue didascalie d'une extrême importance, révélatrice d'une tonalité sombre et comique en même temps. La scène est vide et la lumière est grisâtre. Cet interminable crépuscule est présent jusqu'à la fin. Il n'est jamais question d'une lumière chaude, de la lumière du jour. C'est toujours le soir, la détresse, qui suggère un purgatoire, zone intermédiaire entre le jour et la nuit, entre le paradis et l'enfer. Le jour est épuisé et il ne reste que la promesse d'une existence crépusculaire éternelle. Cette lumière grisâtre suggère que tout est dans un stage final dès le lever du rideau.

La scène se passe dans un lieu clos qui crée la sensation d'une terrible claustrophobie. C'est un lieu de nulle part, très isolé avec *deux petites fenêtres, rideaux fermés ... aux murs de droite et de gauche* (Fin, 13). Toute la pièce est fondée sur des images d'emprisonnement – le monde se trouve enfermé. Cette idée de clôture est poussée à l'extrême dans le cas des parents de Hamm, qui sont enfermés dans des poubelles. Dans cette didascalie tout est immobile, inanimé, sauf Clov qui fait une étrange pantomime silencieuse. Ses mouvements sont rapides, cependant il a des difficultés à se mouvoir. Sa démarche est *raide et vacillante* (13), presque somnambule. Il dévoile les deux fenêtres en tirant les rideaux, et enlève de manière rituelle les draps qui couvrent les deux poubelles où sont enfoncés Nagg et Nell et celui qui couvre Hamm. *Il va vers Hamm, enlève le drap qui le recouvre, le plie soigneusement et le met sur le bras.* (14) Tout est couvert comme s'il fallait se protéger de la poussière. Les gestes de Clov sont très calculés comme dans un jeu. *Il descend de l'escabeau, fait six pas vers la fenêtre à droite ... Il descend de l'escabeau fait trois pas vers la fenêtre à gauche ...* (14)

On assiste à une exhibition dramatique souvent répétée. L'attention et la curiosité du spectateur (lecteur) sont attirées par un jeu d'apparitions : au début, on n'a pas une idée globale de la scène, mais peu à peu les objets se dévoilent d'une façon fragmentée. Ce jeu de mouvements est souvent interrompu par un rire bref et macabre qui donne un ton tragi-comique à la pièce. Clov prépare la scène pour le début du

spectacle qui semble commencer au moment où il enlève le mouchoir du visage de Hamm, un symbole du rideau du théâtre.

Clov est le premier personnage qui parle. C'est lui qui introduit l'idée de la fin de quelque chose. Mais cette conception de fin est très ambiguë, on ne sait pas exactement si la fin va arriver, parce que Clov passe de la certitude à l'hypothèse dans la même phrase : *Fini, c'est fini, ça va peut-être finir* (15). On est seulement sûr qu'il y a quelque chose de trop dans sa vie (peut-être la vie même), qu'il ne peut plus supporter. *Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas* (16).

La première tirade de Hamm renforce les thèmes déjà lancés par Clov. Lui aussi, il sent qu'il fait partie d'un jeu, *A moi. (Un temps) De jouer* (16), et que c'est à lui de faire *que cela finisse* (17), puisqu'il est fatigué de la souffrance et du vide : *Peut-il y a – bâillements – y avoir misère plus ... plus haute que la mienne ?* (17) Il montre qu'il est le maître, *Il donne un coup de sifflet* (17), et parle à Clov dans un ton autoritaire et très sec, *Tu empestes l'air! (Un temps) Prépare-moi, je vais me coucher.* (18)

Ces personnages montrent dès le début que la condition humaine est intolérable. Ils se sentent perdus, abandonnés, par un dieu quiconque, un monstre qui a créé la nature humaine. Les personnages sont des êtres très passifs et ils ont le sentiment d'être enfermés dans un système de damnation et de rachat. Dans ce point, les théories de Beckett et de Sartre sont très proches, car Beckett essaye de nous montrer qu'on doit faire usage de notre liberté en nous recréant par une succession de choix. Selon Sartre, *l'acte premier de mauvaise foi est pour fuir ce qu'on ne peut pas fuir, pour fuir ce qu'on est.* (The Theatre of the Absurd, 58) A un moment donné, Hamm, dans l'espoir du salut, dit *Prions Dieu* (75). Il prend des attitudes de prière, mais après il se décourage, car il se rend compte que *Le salaud! Il n'existe pas!* (76) Dieu a abandonné l'Humanité : la souffrance est insupportable et le désir de mettre fin à cette existence absurde est le fil conducteur de toute la pièce.

L'ennui et la routine rendent ces personnages cruels. Ils sont groupés en paires symétriques et complémentaires. Hamm est âgé et aveugle, il est paralysé et ne peut pas se lever de son fauteuil à roulettes. Par contre, Clov est incapable de s'asseoir, son corps est voûté et sa marche est vacillante. Hamm est un tyran égoïste et sensuel qui ne peut pas se passer de Clov. C'est un homme faible et puéril qui joue encore avec un

chien à trois pattes en peluche. Il s'apitoie souvent sur lui-même, mais malgré sa déchéance physique, il est obsédé par le pouvoir. Il se conduit comme un vieux roi décadent sans royaume, qui veut être toujours et rigoureusement au centre.

Hamm – Je suis bien au centre?

Clov – Je vais mesurer.

Hamm – Je me sens un peu trop sur la gauche. (Clov déplace insensiblement le fauteuil. Un temps). Maintenant je me sens un peu trop sur la droite. (Même jeu.) Je me sens un peu trop en avant. (Même jeu.) Maintenant je me sens un peu trop en arrière. (42-43)

Hamm est un maître sadique qui aime exercer son pouvoir sur les autres. Il fait souffrir ses parents et les traite de turcs à mores. Il les réveille pour qu'ils écoutent ses histoires et donne des biscuits durs à ces vieillards sans dents. Il se sent maître et père de Clov à la fois. *Hamm (fièrement) - Sans moi (geste vers soi), pas de père. Sans Hamm (geste circulaire), pas de home. (56)* Clov dénonce la cruauté de Hamm. *J'ai pleuré pour avoir une (bicyclette). Je suis traîné à tes pieds. Tu m'as envoyé promener. (22)* Maintenant, dans ce monde sans bicyclettes il le maîtrise avec la nourriture: *Hamm – Je ne te donnerai plus rien à manger. (...) Je te donnerai juste assez pour t'empêcher de mourir. Tu auras tout le temps faim. (20)* Hamm est raisonneur et lucide. Il y a un profond sens de culpabilité chez lui qui rend sa vie un enfer.

Clov ressemble à un automate. Il est l'esclave, le chien parfait qui obéit toujours, et c'est un fanatique de l'ordre. *J'aime l'ordre. C'est mon rêve. Un monde où tout serait silencieux et immobile et chaque chose à sa place dernière, sous la dernière poussière. (78)*

Cependant, Clov haït son maître. Il veut trouver la force qui lui permettra de le quitter. La tension dramatique de la pièce réside dans la question: est-ce que Clov quittera Hamm? Si Clov part, Hamm meurt parce qu'il est incapable de se nourrir. Mais Clov mourra aussi, parce que dehors il n'y a pas de nourriture.

Nagg et Nell, les parents de Hamm, sont des culs-de-jatte qui vivent côte à côte dans deux poubelles et qui ressemblent à des fantômes en faisant des apparitions et disparitions constantes. Ils sont l'incarnation du passé et essaient de tromper l'ennui avec des fragments d'histoires passées et de souvenirs. Ces personnages sont des êtres imbéciles et grotesquement sentimentaux : Nagg raconte à plusieurs reprises les

mêmes histoires qui auparavant faisaient rire sa jeune femme. Pour eux, le présent n'est qu'une farce.

Hamm a besoin d'eux pour qu'ils écoutent son récit. Ils sont des spectateurs qui essaient de comprendre et d'interpréter ce qu'il dit. *Nagg – Tu as entendu?* (20) Hamm, à son tour, devient aussi spectateur, l'auditeur des histoires de Nagg et de Nell: *Hamm – Quoi? Qu'est-ce qu'elle raconte?* (39) On passe, tout d'un coup, des dialogues longs entre Nell et Nagg aux dialogues entre Hamm et Clov, comme s'il s'agissait d'une pièce dans la pièce.

Ces personnages sont des héros tragiques. Ils montrent, dans des tirades philosophiques, qu'ils ont conscience de leur situation mais ils se révèlent incapables de surmonter leur problème. Ils ne savent pas s'aimer ni se haïr tout à fait, se tourmentent et se répudient à la fois, mais ils sont toujours inséparables. La peur de la solitude les rend unis. On ne voit pas de moments de tendresse entre eux, seulement de cruauté et d'angoisse. Ces personnages vont aux limites de la souffrance et du désespoir, sentiments qui dominent toute la pièce. Ils se trouvent tous dans une sorte de purgatoire qui est plutôt proche de l'enfer et qui nous fait penser à la pièce *Huis Clos* de Sartre. On voit la mort, la fin, partout dans la scène : la déchéance physique des personnages, l'immobilité, l'automatisme sont des indications de mort. Dans le refuge il n'y a presque pas de vie et dehors c'est zéro.

Clov – (Il monte sur l'escabeau, braque la lunette sur le dehors.) Voyons voir ... (Il regarde, en promenant la lunette.) Zéro ... (il regarde) ... zéro ... (il regarde) ... zéro.

Hamm – Rien ne bouge. Tout est ...

Clov – Zéro. (45-46)

Dans la pièce, on se confronte avec deux espaces : il y a l'espace intérieur (une salle vide) qui est devant nos yeux et l'espace extérieur, que le spectateur et Hamm voient à travers les yeux de Clov. Entre les deux il y a un mur et deux fenêtres, deux yeux sur le monde.

Hamm – (... Hamm pose la main contre le mur. Un temps.) - Vieux mur! (Un temps.) Au-delà c'est l'autre enfer. (Un temps. Avec violence.) Plus près! Plus près! tout contre! (41)

Le vide est une caractéristique commune à ces deux espaces. Le monde est mort et les quatre personnages de la pièce sont présentés comme les seuls survivants, des

restes de l'Humanité qui ont perdu leur identité et qui ne savent quoi faire de cette existence absurde et sans âme. Clov est chargé de surveiller le monde extérieur avec la lunette. Il regarde par la fenêtre de droite qui donne sur la terre et par celle de gauche qui donne sur la mer. Il y cherche des signes de vie. On ne sait rien de très précis à propos de la calamité qui a réduit le monde à zéro. Mais Hamm, en s'imaginant écrivain, fait le récit d'une catastrophe qui a causé la mort de plusieurs gens et où il exprime sa culpabilité. Il souffre, parce qu'il a été cruel et maintenant sa conscience est trop lourde. Il a été très égoïste et méchant envers ses voisins au moment de la calamité. Hamm aurait pu sauver plusieurs personnes qui avaient fait appel à lui, comme par exemple la mère Pegg qui est morte d'obscurité, de manque d'humanité. C'est Clov qui souligne sa cruauté:

– Quand la mère Pegg te demandait de l'huile pour sa lampe et que tu l'envoyais paître, à ce moment-là tu savais ce qui se passait non? (un temps.) Tu sais de quoi elle est morte, la Mère Pegg? D'obscurité. (98-99).

Dans son histoire, il parle aussi d'un homme qui a un petit enfant affamé et qui lui demande de le prendre. Hamm l'accepte, pas pour charité, mais pour intérêt car cet enfant pourrait devenir plus tard son servent. Il se peut que Clov soit cet enfant. C'est pourquoi il dit qu'il essaye de quitter Hamm dès qu'il est né.

Hamm évoque un épisode prophétique de sa vie qui est un symbole de la situation qui a lieu dans *Fin de Partie*. Les sentiments de catastrophe et de vide y sont frappants. Le peintre fou est l'image fidèle de Hamm.

J'ai connu un fou qui croyait que la fin du monde était arrivée. Il faisait de la peinture (...) Je le prenais par la main et le traînait devant la fenêtre. Mais regarde! Là! Tout ce blé qui se lève! Eh là! Regarde! (...) toute cette beauté! (Un temps.) Il m'arrachait sa main et retournait dans son coin épouvanté. Il n'avait vu que des cendres. (Un temps.) Lui seul avait été épargné. (62-63)

La façon dont le temps est traité dans la pièce montre que les personnages sont complètement perdus dans le vide et qu'ils n'ont pas de but. Ils vivent obsédés par l'idée du temps. *Clov avise le tableau, le décroche, l'appuie par terre toujours retourné contre la mer, accroche le réveil à sa place. (95)* Mais le temps est très complexe, il est circulaire et semble fréquemment qu'il ne coule pas – le réveil-matin symbolise l'immobilité du temps.

Clov – Pourquoi ne marche-t-il pas?

Hamm – *D'avoir trop marché.*
Clov – *Mais il n'a presque pas marché.*
Hamm – *(Avec colère) Alors d'avoir trop peu marché. (67)*

Tout le monde est dans l'attente de quelque événement. Hamm attend anxieusement et éternellement l'heure de son calmant; Nagg attend sa bouillie et le changement du sable; Clov attend qu'Hamm meure. On a pris l'habitude d'attendre et on a perdu la notion du temps. Passé, présent et futur se mêlent dans un seul moment à cause de la routine:

Hamm – *Hier! Qu'est-ce que ça veut dire? Hier! (62)*
Clov – *Pourquoi cette comédie, tous les jours?*
Hamm – *La routine. (69)*

Pour Clov, le temps n'est pas linéaire mais une pile de moments infernaux. L'habitude et la routine rongent le temps qui perd sa signification, *l'heure est la même que d'habitude* (18), il fait le même temps que d'habitude, les personnages font toujours les mêmes actes grotesques, *toute la vie les mêmes questions, les mêmes réponses* (32). C'est toujours une fin de journée comme les autres, très grisâtre:

Hamm (sursautant) – *Gris? Tu as dit gris?*
Clov – *Noir clair. Dans tout l'univers. (48)*

Cette fin de journée est la seule indication temporelle qu'on trouve dans la pièce. Comme il n'y a pas de cycle du jour et de la nuit, les personnages créent leurs propres points de référence. Le moment pour le sédatif, l'heure des histoires, l'heure de dormir... Ces quatre personnages prisonniers de l'espace et du temps s'ennuient terriblement, ils tuent le temps d'une façon tragi-comique avec de vaines spéculations, des souvenirs vagues, des anecdotes égocentriques, des silences longs et vides.

Le langage reflète le néant et on se rend compte de la faillibilité du langage en tant que moyen de communication. Le besoin de parler est une caractéristique commune à tous les personnages, mais ici ils n'arrivent pas à communiquer, ce qui rend leur existence un enfer. Le monde a perdu la signification et leur langage devient un bourdonnement dépourvu de sens. La désintégration du langage est exprimée à travers des clichés, des répétitions de synonymes, un style télégraphique et l'incapacité de trouver le mot juste. Il y a plusieurs dialogues bizarres où l'on saute tout d'un coup d'un sujet à l'autre.

Hamm – Regarde la terre.

Clov – Encore?

Hamm – Puisqu'elle t'appelle.

Clov – Tu as mal à la gorge? (un temps.) Tu veux une pâte de guimauve. (Un temps.) Non? (Un temps.) Dommage. (95)

Ces dialogues sont très limités et peu explicatifs. C'est un pur jeu de questions et de réponses qui servent à tromper l'ennui. *Clov – A quoi est-ce que je sers? / Hamm – A me donner la réplique. (79-80)* Les attitudes des personnages ne correspondent pas à ce qu'ils disent. L'immobilité de Clov à la fin de la pièce contredit son désir de partir : *Je te quitte. (106)*

Dans la pièce tout est communication, tout est symbolique. Le dialogue est souvent interrompu par de lourds silences et des pauses qui sont le langage de la tristesse et de l'angoisse. Le monde n'a pas de but et le langage verbal non plus. *Puis parler, vite, des mots, comme l'enfant solitaire qui se met en plusieurs, deux, trois, pour être ensemble, et parler ensemble, dans la nuit. (Un temps.) Instants sur instants, plouff, plouff, comme les grains de mil de ... (il cherche) (92, 93)* le mot juste qu'il n'arrive jamais à trouver. Il y a une tension entre immobilité et mouvement et aussi entre silence et parole. La parole naît du silence et y retourne. Le mouvement, lui aussi naît de l'immobilité et y retourne.

Hamm – Je serai là, dans le vieux refuge, seul contre le silence et ... (il hésite) ... l'inertie. Si je peux me taire, et rester tranquille, c'en sera fait, du son, et du mouvement. (92)

Les postures et attitudes des personnages sont aussi langage : Clov a le corps voûté comme un animal. Nell renifle et suce comme un chien son biscuit à plusieurs reprises. Il n'y a pas de frontières entre homme et animal. Beckett ajoute une nouvelle dimension au langage pour essayer de communiquer l'incommunicable.

Mais il y a une partie de la pièce où on s'aperçoit que le temps coule, quoique très lentement. L'heure du calmant finalement arrive, Clov dit *Il n'y a plus de calmant. Tu n'auras jamais plus de calmant. (94)* La petite boîte ronde était pleine, *Oui, mais maintenant elle est vide. (94)* *Hamm – Mais nous respirons, nous changeons! Nous perdons nos cheveux, nos dents! Notre fraîcheur! Nos idéaux! (25)* Clov et Hamm, vers la fin de la pièce se demandent à plusieurs reprises.

Hamm – Qu'est-ce qui se passe?

Clov – *Quelque chose suit son cours.*

Hamm – *Je suis mon cours.* (60)

Ils sont conscients du fait qu'ils changent et que quelque chose est en train de se passer. Peut-être sont-ils *en train de... de... signifier quelque chose?* (48) Au moins on remarque que Clov change. Il commence à révéler un esprit d'indépendance vis-à-vis Hamm. Il n'est plus le chien fidèle qui disait *Fais ceci, fais cela, et je le fais. Je ne refuse jamais.* (61) Maintenant il désobéit à son maître et montre une forte personnalité.

Hamm – *Tu veux écouter mon histoire?*

Clov – *Non.* (67-68)

Hamm – *Embrasse-moi. (Un temps.) Tu ne veux pas m'embrasser?*

Clov – *Non.* (89)

Il refuse aussi de couvrir Hamm avec le mouchoir. A ce moment, son maître commence à croire que Clov aura le courage de le quitter.

La fin s'approche. Les provisions commencent à manquer et Hamm sent que la mort va arriver. *C'est fini, Clov, nous avons fini. Je n'ai plus besoin de toi.* (105) L'idée de la fin est très marquée dans la pièce. Au moment où Hamm répudie la vie, il demande à Clov de surveiller l'extérieur pour la dernière fois. Il voit un môme. Mais on n'est même pas sûr de ce fait, car Clov dit *on dirait un môme.* (104) Le garçon est immobile. Son rôle dans la pièce est très ambigu, il se peut qu'il soit une hallucination de Clov qui a encore un peu d'espoir dans la vie. Il est très content quand il le voit – *Quelqu'un! C'est quelqu'un!* (103) – et il a envie d'aller à sa rencontre. Ce garçon pour Clov est une source de vie, *un procréateur en puissance* (105), un dieu qui vient sauver l'Humanité. C'est un symbole de la vie hors du cercle fermé. Cette vision pousse Clov à se décider à partir, mais Hamm, par contre, a désisté de jouer : pour lui c'est la fin de partie.

Clov se libère et a envie de tout recommencer. Jusqu'à ce moment il avait vu la vie selon l'optique de Hamm, maintenant c'est à lui de *jouer, c'est ce que nous appelons gagner la sortie* (109).

Cette fin n'est qu'un jeu très ambigu. Le temps coule lentement, sans jamais atteindre le point d'arrêt total. Les personnages attendent la nuit qui ne vient pas et qui apporterait la fin. Mais il faut vivre, supporter la souffrance *plouff...plouff.* C'est le

rideau qui tombe et pas la nuit. Et rien n'est fini. Les personnages sont encore sur le point de mourir ou de partir. Clov se prépare pour son voyage, *Panama, veston de tweed, imperméable sur le bras, parapluie, valise* (110), mais il reste là immobile jusqu'à la fin. Hamm se sépare de son sifflet et de son chien, désire la mort mais il est toujours sur le point d'échapper à l'existence. Ses parents continuent à vivre interminablement dans les poubelles, mais ils sont plus silencieux. Le rideau pourrait se lever à nouveau et tout recommencer avec une scène semblable à celle du début.

Le début et la fin se rejoignent dans un instant éternel. Les personnages se trouvent dans une situation angoissante: une vie terminée mais qui se continue désespérément. C'est une fin sans conclusion, condamnée à une temporalité sans limite. C'est un infini recommencement de rien, comme dit Hamm: *La fin est dans le commencement et cependant on continue.* (91)

Bibliographie

CHAMBERS, Ross. "Beckett, Homme des Situations Limites." *Cahiers Renaud-Barrault* 44(1963): 37-62.

CHABERT, Pierre. "Samuel Beckett: Lieu Physique, théâtre du corps." *Cahiers Renaud-Barrault* 106(1984): 80-97.

COE, Richard N. "Le Dieu de Samuel Beckett." *Cahiers Renaud-Barrault* 44(1963): 6-35.

ESSLIN, Martin. *The Theatre of the Absurd*. New York: Doubleday, 1961.

- - -. "Voix, Schémas, Voix." *Cahiers Renaud-Barrault* 93(1977): 9-21.

HOMAN, Sidney. *Beckett's Theatres*. Lewisburg: Bucknell University Press, 1984.

KNOWLSON, James. "Beckett et Jonh Millington Synge" *Cahiers Renaud-Barrault* 43(1963): 67-77.

MAGNY, Olivier de. "Samuel Beckett et la Farce Métaphysique." *Cahiers Renaud-Barrault* 43(1963): 67-77.

NADEAU, Maurice. "Le Chemin de la Parole au Silence" *Cahiers Renaud-Barrault* 43(1963): 63-66.

WEBB, Eugene. *The Plays of Samuel Beckett*. Seattle: University of Washington Press, 1972.